

**L'interface**, cet agent de liaison entre l'humain et les données technologiques crée l'interaction et médiatise une redistribution innovante des perceptions culturelles et cognitives, introduite par les révolutions technologiques et par des possibilités techniques accrues: nouvelle relation au temps et à l'espace, recul des frontières, hybridation, redéfinition et démultiplication des identités individuelles et collectives, modification de la place du « Sujet ».

L'interface se joue comme un espace qui distribue un discours, une sensorialité et de l'action. Son incorporation aux données technologiques innovantes en font un espace de médiatisation, de communication et de liaison efficace. Cette efficacité peut servir à la fois des objectifs centraux et verticaux de contrôle et de pouvoir, mais elle offre également, par la création de configurations de réseaux (communication rapides, flexibles, et horizontales), des possibilités insurrectionnelles et émancipatrices qui permettent une mise en cause de ces tentatives d'hégémonie.

L'interface est investie alors comme un espace de l'histoire et un espace politique.

Nous voulons rejouer cet espace qui dialogue avec l'utilisateur, et, qui, par une interaction fine, lui permet de créer des données, mais qui peut aussi les enregistrer à son insu et les faire circuler auprès de tiers. L'interface de « T.I.P. » est composée de différents éléments –liaison, qui sont des liens actifs. Ils sont des métaphores. Ils introduisent des fragments d'espaces, ou fragments de territoires dits «plateaux». C'est en les activant que l'utilisateur entrera en interaction, dans cette relation particulière des interfaces médiatiques.

Tout au long de son parcours, l'utilisateur sera accompagné par « Pilot » qui lui servira de relais avec l'interface. Pilot sera son «compagnon», ainsi que son interlocuteur principal dans certaines demandes de «T.I.P.». Il est un élément clé dans le formatage du comportement de l'utilisateur pour se conformer aux demandes de l'interface. En jouant son rôle de guide dans l'Interface, il révèle l'un des aspects les plus sous-jacents de la relation entre l'interface et l'utilisateur: l'adaptation du comportement physique et psychique de l'utilisateur aux demandes de la «machine».

Interfaces are linking agents between human beings and technological datas and machines. They create an interaction and mediatize a new redistribution of cultural cognitive perceptions. These interactions modify relationships to time and space, questions classical borders, redefine and hybridize individual and collective identities, modify the meaning of the «subject».

The Interface becomes a space which rebuild discourse, sensoriality and action.

Its involvement in technological datas create an efficient space of mediatization, communication and connection.

This efficiency is used in hegemonic and vertical objectives of control and power. But it also offers insurrectionary and emancipating possibilities by the creation of configurations of networks - fast, flexible, and horizontal communication - which allow a questioning of these attempts of hegemony.

Interface is becoming then an historic and political space. We want to replay this space as a dialogue between a user and the interface, which allows him/her to create datas, but which also save these datas and publish them without him/her knowledge.

The interface of «T.I.P.» consists of various elements which are active links.

These links are metaphors. They introduce fragments of spaces, or fragments of territories that we called «plateaux».

By activating them the user will be placed in interaction with various elements of the world of «T.I.P.», in this particular situation of the relationship with a the media digital interface.

All during his/her play, the user will be guided by «Pilot» which will be its relay in connection to the Interface.

Pilot will be his/her main interlocutor and his/her «compagnon». It is a key element in the formatting of user's behavior: to conform to the various requests of «T.I.P.». By its play in the role of guide in the interface, it reveals one of the most underlying aspects of the relation between the interface and the user: the psychological and physical adaptability of the user to the requests of the «machine».